

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
LINGKUNGAN DENGAN PENDEKATAN *JIGSAW*
DI SMA NEGERI 3 SEMARANG**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Kepada
Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Surakarta untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister dalam Ilmu Manajemen Pendidikan



Oleh:

Mamik Lis Swartin Eka Putri

NIM: Q.100060573

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
LINGKUNGAN DENGAN PENDEKATAN *JIGSAW*
DI SMA NEGERI 3 SEMARANG

NASKAH PUBLIKASI

Oleh:

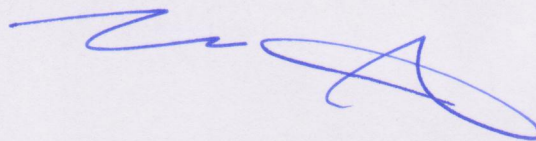
Mamik Lis Swartin Eka Putri

NIM: Q100060573

Telah disetujui:

Pada Tanggal 08 November 2012

Pembimbing,



Prof. Dr. Utama, M.Pd

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS LINGKUNGAN DENGAN PENDEKATAN JIGSAW DI SMA NEGERI 3 SEMARANG

Oleh

Mamik Lis Swartin Eka Putri¹, Sutama²

¹Guru SMA Negeri 3 Semarang

²Staf Pengajar UMS Surakarta

abstract

Objectives of this research are to forming the student behavior in economic subject and knowing the impact of applying of that study model with respect to the understanding of concept and achievement academics of students.

Approximation of research is research and development .Research subject, students of class X as execution population of test-drives. Appliance data collecting, observation guidance and test. Technique analyse data, descriptively qualitative. Authenticity of data using triangulation method, source of and other researcher.

Result of the research,(1) model study of economics base on environment with model design through steps (a) information of substantive, (b) forming of concept of Taba with activity compare and explain the difference, (c) analogy of personal, (d) explorers and (e) peep out new analogy and implementation of study model with evaluation procedure related to understanding competency aspects , that is indicate personal awareness , self-demonstrating independent activity, using objective approach in solving problem, looking after habit of healthy life, and apply cooperation pattern in activity of group, and (2) implementation impact model study base on environment can improve to understanding concept and academic achievement of the student. Researcher suggestion, (1) determinant of policy (Headmaster, in this case Headmaster of SMA 3 should be supporting the effort on achievement of student understanding competency ,(2) Teacher should be seriously in design of study model until its implementation, (3) need the existence of study about effectiveness model study base on look for information of other Lesson.

Keyword: Teaching Model, innovation Teaching, changing behavior

Pendahuluan

Melaksanakan proses pembelajaran ekonomi di SMA 3 tentu tidak semudah seperti yang digambarkan oleh kebanyakan orang, karena hampir seluruh siswa jika diberi angket pemilihan jurusan 99 % peserta didik memilih ke IPA, yang berarti mereka tidak tertarik ke fak-fak IPS. Dengan kata lain pelajaran ekonomi bukan merupakan pelajaran yang difavoritkan. Oleh karena itu diperlukan suatu proses pembelajaran yang menarik agar standar kompetensi minimal dapat di capai.

Problematika pendidikan yang terjadi di Indonesia saat ini adalah adanya kesenjangan yang cukup lebar antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan sikap dan perilakunya. Banyak siswa yang tahu tentang teori/materi pelajaran, namun mereka tidak mampu mengaplikasikan pengetahuannya dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

Sebagai salah satu contoh, siswa memahami prinsip ekonomi, namun mereka tidak mampu melaksanakan prinsip-prinsip ekonomi. Contoh lain dalam berbelanja para siswa lebih mengutamakan prestise daripada memenuhi kebutuhan berdasarkan prioritas. Contoh lain lagi, siswa tahu bagaimana berperilaku sosial yang baik, tetapi mereka kurang mampu menghargai orang lain, berperilaku sopan dan memiliki kepedulian yang tinggi.

Dengan demikian pengetahuan yang selama ini mereka pelajari tidak berpengaruh pada perubahan sikap dan perilaku. Pengetahuan hanya sekedar alat untuk memperoleh nilai raport, atau nilai ijazah. Pengetahuan hanya benda mati yang harus dihafalkan mampir sebentar ke dalam benak siswa dan menguap begitu saja seolah tidak berbekas dalam kehidupan siswa, dan mudah terlupakan.

Guru terutama dalam proses pendidikan merupakan ujung tombak terdepan dalam mengembangkan kompetensi diri peserta didik, disamping

Kepala sekolah. Karena merekalah yang terjun langsung mendampingi kegiatan para peserta didik. Untuk mengembangkan kompetensi diri peserta didik diperlukan suatu model pembelajaran yang profesional yang mampu mengakomodasikan pengembangan kompetensi searah dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Iklim yang tidak kondusif akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran sulit dicapai. Sebaliknya iklim belajar yang kondusif dan menarik dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis lingkungan siswa diajak untuk mengenali lingkungan pendidikan di mana tempat/posisi dia saat ini. Sehingga peserta didik mengenal siapa dirinya untuk apa mereka belajar dan menentukan sendiri apa yang baik untuk dirinya kelak. Dengan demikian tujuan pendidikan (UU No. 20 tahun 2003), tentang sistem Pendidikan Nasional, " Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab" dapat terwujud.

Pergeseran paradigma dalam pranata pendidikan yang semula terpusat menjadi desentralistis membawa konsekuensi dalam pengelolaan pendidikan, khususnya di tingkat sekolah. Kebijakan tersebut dapat dimaknai sebagai pemberian otonomi yang seluas-luasnya kepada sekolah dalam mengelola sekolah, termasuk di dalamnya berinovasi dalam pengembangan kurikulum dan model-model pembelajaran.

Otonomi yang luas itu, hendaknya diimbangi dengan perubahan yang berorientasi kepada kinerja dan partisipasi secara menyeluruh dari komponen pendidikan yang terkait. Kondisi ini gayut dengan perubahan kurikulum yang sedang diluncurkan dewasa ini oleh pemerintah, yakni kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Konsekuensi yang harus ditanggung oleh sekolah adalah Restrukturisasi dalam pengelolaan sekolah (*capacity building*), profesionalisme guru, penyiapan infrastruktur, kesiapan siswa dalam proses belajar dan iklim akademik yang kondusif. Kebijakan penerapan KTSP dan pemberian otonomi pendidikan juga diharapkan melahirkan organisasi sekolah yang sehat serta terciptanya daya saing sekolah sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat. Untuk itulah peneliti memilih judul thesis “ Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Lingkungan Dengan Pendekatan *Jigsaw* di SMA Negeri 3 Semarang ” dengan harapan penelitian ini dapat mengembangkan kompetensi guru sebagai mediator pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menyusun model pembelajaran ekonomi berbasis lingkungan. Tujuan ini dirinci menjadi dua pernyataan, yaitu: a. Mengetahui pengembangan model pembelajaran ekonomi yang dilaksanakan oleh guru SMA 3 Semarang; b. Menyusun konsep pengembangan materi ajar mata pelajaran ekonomi berbasis lingkungan dengan pendekatan *jigsaw* di SMA Negeri 3 Semarang, (2) Mengkaji implementasi model pembelajaran ekonomi berbasis lingkungan dengan pendekatan *jigsaw* di SMA negeri 3 Semarang. Tujuan ini dirinci menjadi dua pertanyaan penelitian. a. Mengetahui efektifitas pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis lingkungan dengan pendekatan *jigsaw* di SMA Negeri 3 Semarang; b. Mengetahui kontribusi pengembangan model pembelajaran berbasis lingkungan dengan pendekatan *jigsaw* di SMA Negeri 3 Semarang terhadap peningkatan pemahaman konsep dan prestasi pelajar siswa; c. Membandingkan perbedaan pemahaman konsep dan prestasi akademik siswa SMA negeri 3 Semarang pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya berbasis lingkungan dengan pendekatan *jigsaw* dengan pendekatan sebelumnya.

Manfaat teoritis: Hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan acuan bagi guru dalam meningkatkan profesionalnya sebagai pendidik, terutama dalam pemahaman prinsip-prinsip pengembangan materi ajar, pembelajaran, dan penerapan model pembelajaran berbasis lingkungan dengan pendekatan jigsaw. Hal ini semakin *urgen* bagi keperluan kajian teoritis manakala dikaitkan dengan adanya kesenjangan yang cukup lebar antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan sikap dan perilakunya, sehingga pengembangan model pembelajaran berbasis lingkungan diharapkan dapat menjawab tantangan tersebut.

Alex Koohang, Liz Riley, and Terry Smith, (2009), Jeanne Schreurs Hasselt University, Belgium Macon State College, Macon, Georgia, USA, *E-Learning and Constructivism*, dengan metode penelitian research dan development, membahas membahas aplikasi model pembelajaran berpusat pada siswa (a learner-centered model). Model pembelajaran ini merencanakan penilaian/aktivitas e-learning berdasar kepada teori ilmu pengetahuan konstruktif dalam lingkungan e-learning. Model ini membahas tiga bagian pokok: bagian dasar desain, bagian kolaborasi desain, dan bagian desain penilaian ilmu pengetahuan. Hal itu memerlukan konstruksi aktif pengetahuan dengan mendesain tugas/kegiatan nyata faktual. Model ini termasuk dua katagori, 1) bagian desain ilmu pengetahuan (terdiri dari bagian-bagian dasar rencana dan bagian-bagian kolaborasi) dan 2) bagian-bagian penilaian ilmu pengetahuan (penilaian mandiri, penilaian tim, dan penilaian fasilitator). Aplikasi model ini ditunjukkan melalui berbagai macam contoh kerja. Langkah penggunaan e-learning course adalah mempresentasikan untuk selanjutnya mendemonstrasikan aplikasi model ini pada sebuah lingkungan e-learning yang nyata. [file:///D:/jurnal/IJTLHE International Journal/Teaching and learning in Higher Education.htm](file:///D:/jurnal/IJTLHE%20International%20Journal/Teaching%20and%20learning%20in%20Higher%20Education.htm) di akses Tanggal 25 Agustus 2009.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Pragnel, Riselli and Rossano, *Can a Hypermedia Cooperative e-learning Environment Stimulate Constructive*

Collaboration, University of Bary. Penelitian ini mengkaji perkembangan penggunaan Internet didalam lingkungan ilmu pengetahuan telah memudahkan untuk menciptakan address ranah proses belajar baru yang spesifik, sesuai tujuan pendidikan pada umumnya. Pada intinya, banyak perhatian yang telah diberikan dalam kolaborasi proses belajar yang didukung dengan teknologi, karena cara ini dapat menambah interaksi dan kelompok kerja. Diantara strategi pembelajaran aktif yang berbeda, pembelajaran Kooperatif telah ditemukan didalam Internet dan the World Wide Web dukungan teknologi yang ideal. Di dalam skenario ini, kita telah mengimplementasikan lingkungan a web-based, mencoba untuk membuat kembali tipikal metodologi pembelajaran cooperative dalam pengajaran secara tradisional. Dalam hal ini peneliti menjelaskan dua percobaan yang bertujuan untuk menilai jumlah dan kualitas interaksi oleh sistem dan bagaimana factor-faktor seperti gender/jenis kelamin, latar belakang penegetahuan dan dampak peran komunikasi.

Peneliti yang lain adalah Leary and Berge, *Trends and Challenges of e-Learning in National and International Agricultural Development*, Hasselt University, Belgium, (Alex.Koohang@MaconState.edu; Liz.Reley@MaconState.edu ; Terry.Smith1@MaconState.edu and Jeanne.schrers@uhasselt.be , diakses 20 juli 2009). Penelitian ini membandingkan bisnis dan menejemen lapangan, dalam proses pembelajaran e-learning di bidang pertanian, masih dalam tahapan adopsi awal. Pelopor pertama, mula-mula orang Amerika dan Australia di bidang agrobisnis dan Universitas pertanian, sekarang penggunaan metode e-learning sebagai bagian utama didalam pendidikan dan program menejemen strategis. Ada banyak tantangan, yang melibatkan, fakultas dan pelatih, pelajar dan petani, teknologi, keuangan dan hal lain yang kompleks, tetapi para instruktur pertanian mutlak harus menemukan cara untuk mengatasi hambatan-hambatan dan bercita-cita menuju kesuksesan yang berlebih dengan kehadiran e-learning di bidang

pertanian. e-Learning secara dramatis memperbaiki bagaimana pendidikan pertanian dilaksanakan.

Penelitian yang lain adalah Witthaus, *The Implications of SCORM Conformance for Workplace e-Learning*, Leicester, England, gabi@newleaftrainingnetwork.com ; (diakses 20 Juli 2009). Penelitian ini menjelaskan dampak SCORM telah sesuai tempat kerja e-learning. Penulis menjelaskan sebuah proyek dimana dia diminta untuk “menggunakan kembali” sejumlah materi yang aslinya telah di desain untuk pengajaran tatap muka bahasa Inggris sebagai bahasa , kedalam materi SCORM conformant e-learning. Secara rasional untuk permintaan tersebut training centre management menginginkan mengikuti kemajuan murid-murid melalui sebuah Learning Management System (LMS). Meskipun begitu, dalam rangka untuk mengintegrasikan fungsi pemantauan *Scorm-conformant* kedalam program, materi proses belajar yang telah digariskan pada semua kolaborasi, produktifitas dan aspek komunikasi ilmu pendidikan mereka.

Penelitian yang lain oleh Ali and Salter, *The Use of Templates to Manage On-line Discussion Forums*, University of Western Sydney, Australia (s.ali@uwc.edu.au and a.salter@uws.edu.au di akses 20 Juli 2009). Penelitian ini tentang diskusi online pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi adalah bagian integral dari kolaborasi dasar system e-Learning. Walaupun begitu , bisa bermasalah jika dikaitkan dengan model diskusi online saat ini. Sebagai contoh , dapat dengan mudah di seting diskusi secara open-ended yang menarik orang untuk ikut mengambil bagian kecil dan kontribusi penafsiran bisa sulit atau memerlukan waktu .

Penelitian yang lain dilakukan oleh Felder and Brent, *Cooperative Learning*, Department of Chemical Engineering, N.C. State University. <http://www.ncsu.edu/felder-public/Columns/Active.pdf> diakses 20 juli 2009. Penelitian ini mengkaji kerja suatu team / project based course. Kajian ini didasarkan pada suatu kenyataan, pada umumnya siswa tidak dapat mengingat

pengalaman belajarnya karena tidak semua siswa terlibat aktif mengerjakan tugas laboratorium. Karena hanya sekelompok siswa saja yang benar – benar aktif. Untuk meningkatkan proses pembelajaran ini pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kelompok untuk ikut berpartisipasi aktif di dalamnya. Dengan kata lain murid-murid itu belajar dari pengalaman team.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu (Sugiyono; 2008:407) penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Tempat Penelitian sesuai dengan judul teses, penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Semarang , JalamPemuda 149 Semarang, Telepon 024- 3544287, Fax 024-3544291. e-mail: [//www.sman3-smg.sch.id](http://www.sman3-smg.sch.id).

Subjek penelitian ini adalah para siswa dan guru SMA Negeri 3 Semarang. Pada saat survei dipilih siswa kelas X sebagai populasi sebanyak 13 kelas yang memiliki struktur program mata pelajaran ekonomi sebanyak 2 jam pelajaran dalam satu minggu. Dengan alasan kelas XI IPS hanya ada 3 kelas, dan kelas XII IPS 2 kelas dan telah selesai UAN / UNAS. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan untuk uji coba. Alat pengumpulan data yang dipakai, yaitu (1) curah pendapat, (2) Dokumentasi (3) observasi kelas, dan (4) penilaian prestasi akademik.

Analisis kualitatif dipakai untuk menganalisis hasil pengamatan kelas pada uji coba model maupun validasi model. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan antara kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan guru/siswa (*das sein*) dengan kegiatan-kegiatan yang seharusnya dilakukan guru/siswa (*das sollen*) pada saat implementasi model. Uji t dipakai untuk menganalisis skor rata-rata

prestasi akademik para siswa. Keabsahan data kualitatif menurut Sukmadinata (2005 : 104) dapat dilakukan melalui langkah berikut: (a) Observasi secara terus menerus; (b) Triangulasi sumber, metode dan peneliti lain; (c) Pengecekan anggota (number Check), diskusi teman sejawat, dan pengecekan referensi.

Dalam penelitian ini keabsahan data kualitatif akan digunakan a) Observasi secara terus menerus, dan b) Triangulasi sumber. Prosedur Penelitian adalah (a) Tahap Studi Pendahuluan yaitu Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif ; (b) Tahap Studi Pengembangan yaitu Tahap studi pengembangan desain model menerapkan pendekatan deskriptif yaitu mengkombinasikan antara hasil temuan lapangan draft yang direncanakan, dilanjutkan dengan menerapkan uji coba terbatas desain model dengan menerapkan metode eksperimen (1 kelas). Setelah itu jika perlu revisi dan diuji cobakan kembali dengan metode eksperimen dalam kelompok lain yang lebih luas (2 kelas yang lainnya). Selanjutnya dievaluasi dan disempurnakan untuk memperoleh model hipotetik. Dan (c) Tahap Validasi yaitu Tahap ini merupakan tahap evaluasi model diterapkan dengan 1) studi literatur dan 2) triangulasi

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil uji coba model dalam skala terbatas

Ada dua aspek yang dinilai dalam uji coba model, yaitu kemampuan dan kinerja guru, kemampuan dan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil uji coba Kemampuan atau kinerja guru dalam skala terbatas diperoleh beberapa temuan : (a) Kemampuan guru dalam membuat desain pembelajaran yaitu Secara garis besar, ada dua kegiatan yang dilakukan siswa berkenaan dengan kegiatan pembuatan desain pembelajaran. *Pertama*, mengembangkan segenap aspek-aspek pembelajaran yang termuat pada desain pembelajaran sebagaimana yang dipersyaratkan dalam model pembelajaran berbasis lingkungan yang hendak dikembangkan berdasarkan analisis materi pembelajaran. *Kedua*, menyiapkan seperangkat media dan sarana pendukung

bagi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. (b) Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan bentuk realisasi terhadap persiapan pembelajaran yang telah dibuat siswa. Pada umumnya, kegiatan pembelajaran dipilih menjadi tiga pokok, yaitu tahap pembukaan, implementasi, dan penutup. (c) Perubahan perilaku siswa, yaitu Ada dua aspek yang dapat diukur untuk menilai implementasi dalam setiap uji coba model, yaitu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yang dapat diamati dalam proses pembelajaran, dan peningkatan prestasi yang dilihat dari nilai rata-rata hasil uji coba.

Hasil uji coba model dalam skala terbatas belum dapat menunjukkan adanya peningkatan perubahan perilaku sebab tidak ada data tentang pemahaman perilaku awal. Uji coba model dalam skala terbatas dilakukan satu kali dan hanya melibatkan satu kelas diikuti 38 siswa, yaitu kelas X - 5. Dari uji coba model diperoleh 23 siswa dapat mencapai standar ketuntasan minimal yaitu mencapai skor ≥ 75). Apabila setiap aspek yang terkait (implementasi model, kemampuan guru, kemampuan siswa) dirinci dan diberi skor maka akan memunculkan suatu ilustrasi mengenai kemajuan yang terjadi selama uji coba model.

2. Tahap uji coba lebih luas (*main field testing*)

Tahap ini biasanya disebut sebagai uji coba utama dengan skala yang lebih luas. Tujuan dari tahap ini adalah menentukan apakah suatu produk yang hendak dikembangkan benar-benar telah menunjukkan suatu performansi sebagaimana yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pada tahap ini menggunakan dari satu kelas yang bukan kelas uji coba terbatas. Hasil dari uji coba utama dipakai untuk merevisi dan mamantapkan produk tersebut hingga diperoleh suatu produk yang siap untuk divalidasi.

Salah satu tujuan uji coba model dalam skala lebih luas ingin memperluas penampilan desian model pembelajaran hasil uji coba model dalam skala terbatas. Dengan begitu, pelaksanaan uji coba akan tetap memperhatikan hasil pelaksanaan uji coba sebelumnya. Pada akhir uji coba ini akan dihasilkan desian model pembelajaran yang siap divalidasi. Uji coba model dalam skala lebih luas dilakukan selama 2 kali tatap muka. (a) Kemampuan atau kinerja guru, yaitu Salah satu hasil uji coba dalam skala lebih luas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan aspek-aspek pembelajaran yang ada dalam desain pembelajaran berbasis mencari informasi dan penyiapan terhadap media pembelajaran yang akan dipakai untuk kegiatan pembelajaran lebih baik jika dibanding dengan hasil uji coba dalam skala terbatas.

Sejak tahap pertama uji coba dalam skala lebih luas guru sudah mampu mengembangkan aspek-aspek pembelajaran yang dituntut desain model pembelajaran berbasis lingkungan. Meskipun demikian, desain pembelajaran tersebut merupakan hasil kerja secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Pada tatap muka kedua guru telah mampu menyusun sendiri desain pembelajarannya tanpa intervensi peneliti. (b) Perubahan Perilaku Siswa, yaitu Untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran berbasis mencari informasi, uji coba ini dilakukan pada dua kelas yaitu X-6 dan X-7. Pada kelas X-6 diperoleh 28 siswa mencapai prestasi akademik memuaskan (tuntas dengan skor ≥ 75). Kelas X-7 diperoleh 31 siswa mencapai prestasi akademik memuaskan (tuntas dengan skor ≥ 75).

3. Hasil uji validasi pembelajaran

Untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran yang dikembangkan terhadap pembentukan konsep ekonomi siswa dilakukan uji validasi model sebanyak tiga kali dengan menggunakan tiga sub pokok bahasan melalui eksperimentasi model pembelajaran berbasis mencari

informasi pada tiga kelas, yaitu X-1, X-2, dan X-3. Skor pemahaman konsep ekonomisiswa diperoleh dengan melakukan pengukuran terhadap hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan tugas membuat uraian tentang materi pembelajaran yang sedang dibahas guru, dengan menggunakan kriteria tertentu, sehingga dapat diketahui apakah hasil pekerjaan siswa mengandung aspek-aspek pembentukan konsep ekonomiataukah tidak.

Uji validasi pembelajaran memberikan hasil bahwa pada kelas X-1 diperoleh 33 siswa yang mempunyai pemahaman konsep ekonomidan 32 siswa memiliki prestasi akademik memuaskan (tuntas dengan skor ≥ 75). Kelas X-2 diperoleh 34 siswa mempunyai pemahaman konsep ekonomidan 33 siswa memiliki prestasi akademik memuaskan (tuntas dengan skor ≥ 75). Kelas X-3 diperoleh data 34 siswa mempunyai pemahaman konsep ekonomidan 31 siswa memiliki prestasi akademik memuaskan (tuntas dengan skor ≥ 75).

Penutup

Pengembangan Model pembelajaran Ekonomi berbasis lingkungan

1. Model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru SMA Negeri 3 Semarang sangat bervariasi, dan sudah mengarah ke pengembangan model pembelajaran yang berbasis teknologi informatika.
2. Penyusunan model pembelajaran ekonomi oleh peneliti mengacu pada pengembangan model pembelajaran sebelumnya dengan fokus lingkungan dengan pendekatan (*jigsaw*).

Implementasi model pembelajaran ekonomi berbasis lingkungan dengan pendekatan jigsaw di SMA negeri 3 Semarang

1. Pelaksanaan model pembelajaran ekonomi berbasis lingkungan dengan pendekatan (*jigsaw*) di SMA Negeri 3 Semarang sangat efektif untuk mengembangkan perilaku belajar peserta didik.

2. Terdapat kontribusi pengembangan model pembelajaran berbasis lingkungan dengan pendekatan jigsaw di SMA Negeri 3 Semarang terhadap peningkatan pemahaman konsep dan prestasi pelajar siswa
3. Terdapat perbedaan pemahaman konsep dan prestasi akademik siswa SMA negeri 3 Semarang pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya berbasis lingkungan dengan pendekatan *jigsaw*.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, Evaluasi Program Pendidikan, 2007, Bumi Aksara, Surakarta.
- Hamalik, Oemar, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, 2008, Bumi Aksara, Bandung.
- Latif, Abdul, , Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan, 2007, Refika Aditama, Bandung.
- Sanjaya, , Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar proses, 2008, Kencana, Jakarta.
- Shofan, Moh. The Realistic Education, Menuju Masyarakat Utama, 2007, IRGSoD, Jogjakarta.
- Sukardi, , Penelitian Kualitatif – Naturalistik Dalam Pendidikan, 2006, Usaha Keluarga, Jogjakarta.
- Uno, Hamzah B, , Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif, 2007, Bumi Aksara.
- Yamin, Martinis , Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP, 2007, Gaung Persada Perss.
- Karli,. H. & Margareta Sri Yuliaritiningih, (2002), *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi : Model-model Pembelajaran*, Jilid 2, Bandung : Bina Media Informasi.

Mafune, P., (2005), "Teaching and Learning Models, A Reflection The Work of Bruce Joyce, Bev Showes", *HHP : // haqar.Up.ac.Za / catts / learning / cooplm / B3a.html*.

Mitchell, B.M., et.al., (1983), *Planning for Creative Learning*, IOWA : Hunt Publishing Company.

Munandar, (1999), *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta : Gramedia Pustaka.

Parkay, W.F.dan Stanford, H.B. (1998). *Becoming aTeacher*. Fourth Edition). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.